Numero 3 - 1998
CLUB
Nintendo®
BANJO-KAZOOIE™

RICEVERAI COSI':

◆ La tessera socio.

◆ "HELP ON LINE" il numero telefonico segreto a cui richiedere suggerimenti e trucchi per l'avanzamento dei giochi.

◆ L'esclusiva rivista del Club.

Il coupon per iscriverti lo trovi in tutte le confezioni di hardware e software Nintendo Gig

Hai tempo? Hai voglia? Hai la testa tra le nuvole di fine estate? Non ti spupazza affatto di rimetterti a studiare sui sacri libri della conoscenza?

Vuoi il nostro consiglio disinteressato?

"Studio manent, gioco volat" che sarebbe una parodia dilettantistica di un famoso detto latino vietato ai minori di sedici anni. Aspettiamo che qualche experto di latino antico e no "de romanaccio" moderno ci invii la giusta traduzione. Ciò ò servirvirà oltretutto ad alzare notevolmente il target fisico e mentale di noi voi invischiati Nintendo con grande soddisfazione dei manager aziendali. Ed è ancora per rispettoso ossequio ai manager che troverete la vostra Settimana planet sotto forma di fax/notes per infilzarci dentro dallo studio al più ù stupidivertimento.

Se l'agenda non ce l'hai che full/manager sei?

Conclusioni a parte

il vostro megadirettore.

SOMMARIO

NUMERO 3 tre MILLENOVECENTONOVANTOTTO

Vi Aspettiamo!

Junior, Senior, maschio, femmina, under, over, a pallini, a quadretti, rinnovato, rinnovabile, infinito come una retta.

Eccovi l'esatta descrizione del tiposocio Nintendo Club. Guardatevi le istruzioni.

Fuori Orario

Un orario ricaricabile è un godimento che non ha fine.

Milioni di fotocopie potranno invadere l'Italia, l'Europa, il Mondo.

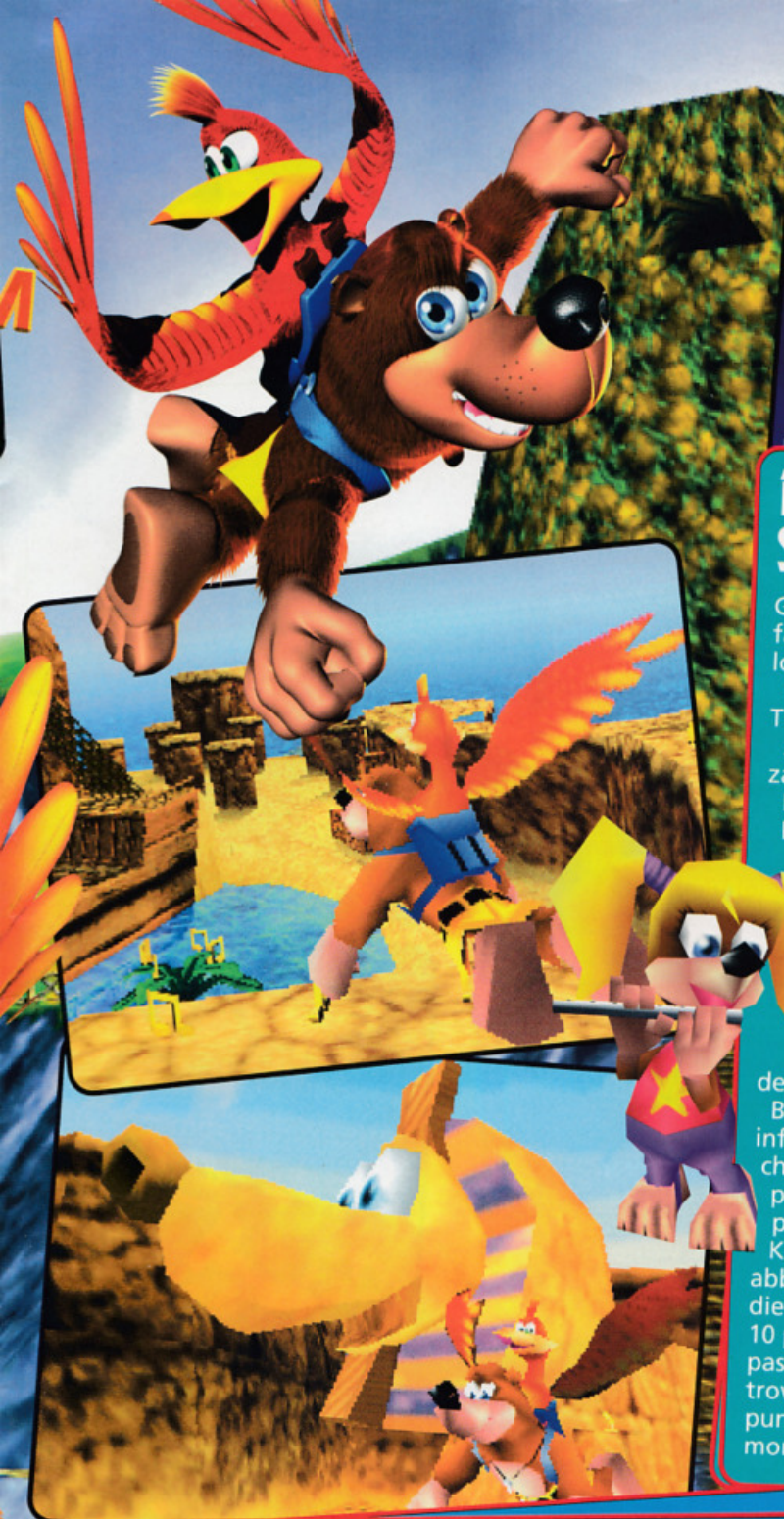
Oraristi Nintendo di tutto il mondo unitevi e ricaricatevi.

Tremate Player

"Scusi lei ha graffiato"................ "Io ho graffiato?"
"Si, certo"................................ "E lei ha tremato"
"Io ho tremato?"........................"Si certo"
"Bene allora possiamo andare a giocare insieme a pagina 31"

Presidente: Super Mario Direttore: Pino Marchi • Responsabile Editrice in Italia: Linea GIG S.p.A. su autorizzazione John Fletcher, Editor in chief • Art: Catalyst Publishing, Nintendo Co., Ltd.
Stampa: Catalyst Publishing, England • Direzione e segreteria: Linea GIG - CLUB NINTENDO Via Volturno, 3/12 - 50019 Osmannoro Firenze.
Hanno collaborato a questo numero per le rubriche italiane: Progettazione e Copy: Mariella Menci, Laura Batistoni, Marco Vannozzi - Grafica: SENZA FILTRO. Registrato al Tribunale di Firenze al n° 4298 il 4/2/93.

BELLE STORIE

Al primo sguardo può sembrare che questo gioco si adegui a un modello standard, valido per molti titoli dell'N64. Una strega malvagia rapisce un essere puro ed innocente, i nostri eroi si lanciano nella ricerca a tutta velocità , facendo versi strani e zompando a piè pari sulla testa di tutti i cattivi che incontrano. Si? Bhe, in Banjo le cose vanno proprio così. Ci sono tutti questi elementi, il gioco segue gli stessi schemi tanto amati dai fans di Mario, e con il loro aspetto saltellante e le loro vocette da cartoon i personaggi fanno proprio quello che ti aspetti da loro. Ma... Perchè Diddy Kong Racing non è soltanto un altro gioco di corse? E cosa innalza la serie di Donkey Kong ad un livello tanto alto da non temere confronti sullo SNES e su Game Boy? Dobbiamo dire che anche Rare ha dotato il suo gioco di quel qualcosa in più che lo innalza dalla massa . Per Banjo-Kazooie hanno preso un format standard e lo hanno arricchito con il loro caratteristico humour e atteggiamento, portando la grafica e la giocabilità ad un livello che lascia semplicemente stupefatti. Leggete un po'...

RACCONTAMI UNA STORIA

Gruntilda è una strega. Le streghe sono brutte e rapiscono le fanciulle in fiore cercando di 'rubare' la loro bellezza e la loro freschezza. Tutti lo sanno!

Banjo è un orso. Gli orsi sono soffici e dolci come il miele. Tutti lo sanno!

Allora, chi è quell'uccello arancione che spunta dallo zainetto di Banjo?

E cosa c'entra un orso con una strega? E cosa...?

Bene, Tooty, la sorellina minore di Banjo è stata rapita e, come da copione, Banjo deve cercare in ogni modo di liberarla. Per fortuna Banjo ha un legame strettissimo con uno strano uccello arancione (che vive nel suo zainetto) e insieme possono trasformarsi in altre creature ed affrontare tutte le peripezie legate alla loro ricerca. Fin qui tutto bene, ma tutte queste creature sono, naturalmente, mortali e hanno bisogno di aumentare le loro energie sulla strada dell'eroico salvataggio.

Banjo-Kazooie offre 9 livelli da esplorare, letteralmente infarciti di creatività, personaggi e di imprese da compiere che alla fine ti faranno tremare la pelliccia. I vari mondi partono dal Covo della Strega, nel quale vi sono diverse porte che introducono ai relativi mondi. Come in Diddy Kong Racing e in Mario 64, tu devi aver guadagnato abbastanza per poter aprire alcune porte e vedere cosa c'è dietro. Ogni mondo contiene 10 pezzi di un puzzle, più altri 10 pezzi nascosti nello stesso covo di Gruntilda. Per poter passare dalle porte, devi raccogliere le note musicali che troverai lungo il percorso, le quali faranno alzare il tuo punteggio! Ci sono circa 100 note da raccogliere in ogni mondo, così avrai un bel po' di lavoro da fare!

È UN UCCELLO, È UN ORSO...?

In origine erano due animali distinti, poi sono stai fusi in un unico animale, inseparabile. Questo ti permette di scegliere la personalità dominante a seconda delle prove che devi affrontare. L'abilità di volo di Kazooie e il suo piè veloce gli permettono di trasportare tutto il team a livelli più alti, mentre Banjo è adatto per scalare gli alberi e per difendersi dagli attacchi più pesanti. I pugni al fulmicotone di Banjo e le sue rovesciate sono l'ideale per spazzare via i nemici più grossi, mentre i colpi di becco e i lanci di uova di Kazooie vanno bene per tutti gli altri.

Come squadra i due non sono secondi a nessuno quando si tratta dimettere in mostra le loro abilità di piattaformisti. Ma ci sono momenti in cui è necessario trasformarsi in un altra creatura, e quando i due hanno raccolto abbastanza pegni, possono recarsi da Mumbo, lo stregone Woodo, che li trasformerà in altri 5 personaggi: la termite, l'ape, la zucca, l'alligatore e il tricheco. Tu puoi volare usando Kazooie, certamente, (comunque quando hai penne a sufficienza) ma ci sono momenti in cui solo un ape può farlo. Cambiare aspetto non ti dà comunque la certezza di salvarti. Quando sei una termite devi stare attento alle altre termiti che ti daranno la caccia quando ti invitano ad unirti a loro in un pranzo. Potresti poi pensare che un alligatore non debba temere alcun attacco, ma Mr. Vile risulta un osso piuttosto duro.

IL COVO DELLA STREGA

Tutti i nove mondi sono tosti e davvero pieni di luoghi da scoprire e di sfide intriganti da affrontare. Si parte con il Covo della Strega, un posto massiccio e già ricco di segreti. Puoi girarlo in lungo e in largo per trovare tutte le piume, i pegni e il miele che ci sono. Inoltre puoi usare questo primo livello per provare a tirare fuori un po' dei tuoi salti, rimbalzi e tecniche di esplorazione.

La Montagna di Mumbo ti offre la possibilità di iniziare la tua raccolta di Jinios, di Mumbos e di altri oggetti utili. Potrai imbatterti in un toro pazzo e in una scimmia pazza, in più avrai l'occasione di scalare un piccola collina che ti darà diversi premi. Fai attenzione alla Colline delle talpe, dove incontrerai Bottles, la Talpa che ti aiuterà dandoti mosse aggiuntive e ricordati di andare a trovare Mumbo per raccogliere oggetti e trasformazioni.

Una volta completato questo livello sotto forma di termite potrai raccogliere il pezzo del puzzle sulla sommità della collina e portarlo nella Baia del Tesoro Ritrovato. Esplora questo luogo con molta attenzione e fatti aiutare dai consigli della talpa. Troverai una nave pirata (naturalmente!) e Nipper, il granchio, che ha bisogno di un bel pugno in un occhio. Dovrai trovare anche un faro e immergerti sott'acqua per trovare un mucchio di note.

Il povero Clanker sembra peggiore di quello che è. È intrappolato nella sua cella nella Caverna di Clanker e bisogna trovarlo. Ma per fare ciò dovrai combattere contro creature che vengono dalle profondità degli abissi e trovare la chiave che lo libererà. Dentro il corpo di Clanker sono nascoste altre note che ti saranno utili.

La Palude delle Bolle Giganti è lì vicino e avrai bisogno di particolari accorgimenti per andare avanti, come ad esempio un bel paio di stivaloni anfibi per attraversarla e per evitare i morsi dei piraha. Potrai prendere questi e il pezzo di un puzzle dalla tartaruga, ma occhio, non tutte le creature di questo mondo sono così amichevoli. Dovrai, infatti, trasformarti in coccodrillo per poter proseguire.

Il successivo livello è il Picco Ghiacciato. Qui incontrerai simpatici pupazzi di neve venuti dall'inferno e dovrai affrontare una corsa con i trichechi tanto per scuoterti un po' di neve dalla suola delle scarpe. Mumbo è vicino per compiere la tua ultima trasformazione. Tra gli altri pericoli ed ostacoli anche palle di neve infuocate e una casa dei ghiacci piena di sorprese.

Ci sono altri 4 livelli tra cui La Valle del Gobi, piena di piramidi e di tappeti magici, e chissà cosa non vi aspetta nella Casa dei Mostri Pazzi e nella baia del Secchio Arrugginito. La dimensione di questi livelli è davero enorme e ognuno di essi contiene così tante cose da essere un piccolo gioco a se.

COMMENTO FINALE

Il gioco scorre bene e l'azione è sempre abbastanza eccitante, tanto da innalzare questo titolo al di sopra degli altri. Quando procedi con l'esperienza nel controllare i personaggi e le loro mosse diventa più semplice esplorare i vari livelli e scoprire tutto quanto vi è nascosto. Forse è un po' troppo simile ad alcuni suoi predecessori – Mario 64 ha esplorato territori molto simili – ma spesso questa consuetudine è piacevole. La grafica è stata potenziata con quanto di migliore e l'aspetto e la natura bizzarra dei personaggi è stupefacente. Ci sono ancora degli spigoli poligonali e momenti leggermente irritanti, ma il tutto poi è confezionato in modo da procedere in maniera tanto piacevole e scorrevole che tutti i piccoli difetti si dimenticano facilmente. Ma cosa rende diversa questa avventura?
Sicuramente è vasta ed è una vera festa di immagini ed effetti di luce, ma quello che ci piace di più in questo gioco rispetto a Mario è quel tipo di atteggiamento che Mario sembra aver perso. Banjo e Kazooie racconta una storia con due eroi stravaganti, e sebbene in ogni momento ci siano mosse da imparare ed eseguire, queste non sono mai troppo difficili o frustranti. Meglio di Mario? Si, noi pensiamo di si.

REVIEW NINTENDO 64

BANJO-KAZOOIE

INFO
- **OPZIONI:** Visuale Totale
- **LIVELLO DIFFICOLTÀ:** Medio

CREDITS
- **DA:** Nintendo
- **SVILUPPATO DA:** Rare
- **DISTRIBUITO DA:** Linea GIG
- **TIPO DI GIOCO:** Avventura

COMANDI
- **CONTROLLO:** Eccellente
- S: Start/Pausa
- A: Salto
- B: Attacco
- C: Sistema punto di vista
- L/R: L: Non si usa; R: Zoom
- Z: Rannicchiarsi

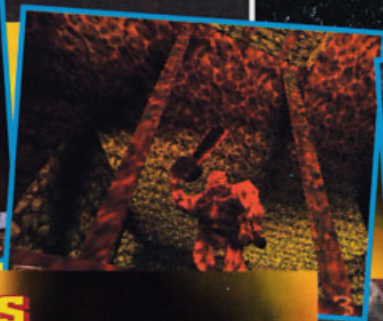
CARATTERISTICHE
- **GIOCATORI:** 1
- **SFIDA:** No
- **CONTROLER PAK:** No
- **VIBRA PAK:** Si

Suono · Grafica · Longevità · Originalità · Strategia · Sfida · Azione · Giocabilità

Grande · Buona · Discreta · Sufficiente

Uno dei tanti o un top in quel particolare mondo degli sparatutto in prima persona? Quake è un top e anche se non ha le attrattive della funzione piu' giocatori, la versione su N64 ha abbastanza sbudellamenti per i nostri gusti.

Incubi!

È uno di quelli scenari da' è un incubo!'. Ti svegli e ti trovi a lottare contro un nemico che arriva da un altra dimensione e riempie di mostri la tua base. Il tuo lavoro è di dar loro la caccia attraverso corridoi, cunicoli, canali... Dovrai attraversare tutti gli episodi alla ricerca del Quake finale. Qualunque cosa sia, Quake non è ancora pronto a mostrarsi e per trovarlo tu dovrai passare attraverso livelli sanguinolenti. Durante la strada incontrerai mostri che si ergono contro chiunque, violenti e affamati di sangue come in tutti gli altri giochi di questa tipologia. Ma le creature di Quake sono fornite anche di intelligenza e reagiscono alle tue mosse e ai tuoi attacchi, o a quelle dei loro simili. Come nella precedente versione su PC, in Quake sangue ed eventi pericolosi gocciolano ovunque, con armi che uccidono e nemici messi li' apposta per essere uccisi. Avanti allora! Lontano da qui!

Power Ups

Laggiu' ci sono molti pericoli ambientali, uno fra tutti il sovrapopolamento, e avrai bisogno di questi oggetti per uscire vivo da questa avventura (anche se malconcio).

Salute

È pieno di cariche di salute da raccogliere la' intorno e anche di Mega salute, ovvero una ricarica 6 volte più potente di forza.

Bio Corazza

Questo elegante vestitino ti proteggerà dai rifiuti tossici e ti permetterà di respirare sott'acqua.

L'Anello Delle Ombre

Indossalo e sarai invisibile. Poi potrai strisciare e riuscirai a superare i cattivi se sarai abbastanza silenzioso.

Il Pentacolo

Ti protegge dagli attacchi per un breve periodo, ma attento perchè si esaurisce subito. Usalo con attenzione.

Quadrato Magico

Aumenta la tua potenza con questo, è l'ultimo premio e mentre lo possiedi avrai forza extra.

Corazza

la corazza cambia colore all'aumentare della potenza, ma poichè si consuma con l'uso fai sempre scorte.

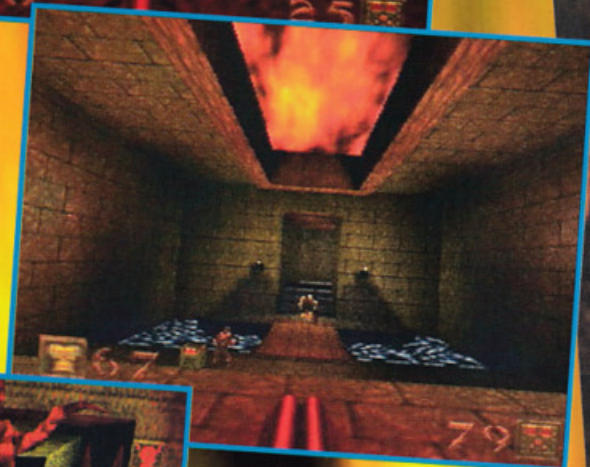
C'è Da Avere Paura

Turok, GoldenEye, Doom, Hexen, Duke Nukem... E poi ci sono le conversioni... Ognuno può fare la sua lista. Ma gli sparatutto in soggettiva hanno dimostrato tutto il loro valore e continuano a fornire emozioni, soprattutto se sono in 3d e arricchiti di una quantità sufficiente di enigmi da farvi desiderare di rimanere ancora un po' lì. Questo è leggeremente inferiore ad altri giochi per alcuni aspetti (la grafica a volte è un po' tremolante e la modalità a 2 giocatori non è totalmente coinvolgente) ma è pieno di pericoli con la sua notte fiocamente illuminata e i suoi occasionali tocchi di orrore.

Tutto sommato, se avete già giocato con Doom e Duke e non ne avete abbastanza, questo titolo potrà aggiungere un pizzico di orrore ad emozioni già provate. Se anche non avete confidenza con questo tipo di gioco non abbiate paura, è un buon modo per cominciare. Ad avere paura.

Terremoto

C'è un'atmosfera da brividi in questo gioco e ciò, unito ai molti diabolici nemici e ai livelli ricchi di sfide, ci ha preso di brutto. Il frame rate è veloce e stabile, la grafica fluida e senza rallentamenti di nessun tipo, ma sono il gioco delle luci e la qualità delle immagini che alla fine ti entrano in testa, con una buona scelta di colori e le texture che risultano ben unite anche quando ci si avvicina alle pareti. I nemici sono generalmente grandi e combattivi, anche se ad un'ispezione ravvicinata appaiono leggermente pixelati. Detto questo sono sicuramente migliori di quelli che si trovano in titoli similari. Comunque dipende molto dai vostri gusti.

C'è un sacco di livelli in cui lottare duro e tante aree nascoste, con oggetti spesso difficili da trovare. La gamma dei problemi con cui vi troverete a combattere è ampia: ostacoli naturali, come lava o acqua, trovare la mattonella o la chiave giusta, combattere contro mostri senza pietà che quando non si segano tra loro, sono a caccia del vostro sangue e del resto del vostro corpo!

Creatures

Dalle fosse da cui in qualsiasi luogo escono i Pit People viene fuori un'armata di orrende creature dalle cattive maniere. Tu devi solo ucciderle, tutto qui!

Rottweiler
La morte è troppo buona per i Cacciatori dell'Inferno.

Grunts
Fedeli soldati che non conoscono niente di meglio che uccidere per piacere.

Enforcer
ben armato e minaccioso, grugnisce forte sotto quell'armatura.

Knight
Una lattina piena di rabbia.

Death Knight
Sembra una scatoletta di cibo per cani, ma diventa irascibile se non ti allontani velocemente.

Zombie
Tagliato a pezzi o preso a morsi questo ragazzo è innocuo. In ogni altra situazione puo' essere un problema.

Rotfish
Ottimo mollusco, ma le sue ossa ti rimarrano in gola.

Scrag
Stai alla larga da questo galleggiante irritante.

Spawn
Il fantasma più spaventoso, o soltanto un ectoplasma dentro un sacco?

Shambler
Lo yeti dei sotterranei. Non pensare di poter fare amicizia con lui.

Ogre
'Mangia o vieni mangiato' è il motto dell'orco, così mangia di tutto, cose buone e cattive.

Fiend
Le cose cominciano a essere un po' troppo serie.

Vore
Oh cielo, perchè mai ho iniziato quest'avventura?

Armi

All'inizio hai soltanto una doppietta e un'ascia (che non vorrai dover usare) ci sono molte armi da raccogliere lungo il percorso, così potrai allontanare di poco il momento della tua morte se starai un po' attento.

La doppietta

Robusta e familiare è la tua prima arma e unica amica.

Sparachiodi

Queste armi consumano un sacco di munizioni, e potresti trovarti a secco proprio quando ne hai più bisogno. Ma fanno molti danni.

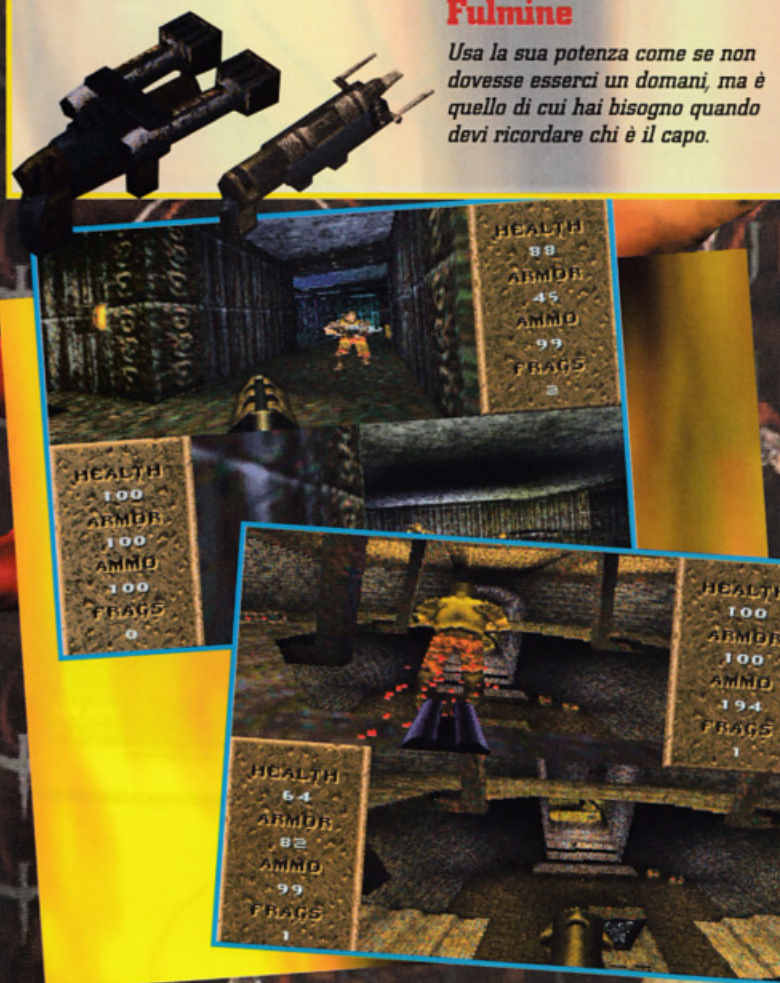
Lancia granate

Leggere, buone in molte occasioni e per lanci di lunga gittata, queste bellezze sono quello che ci vuole per mantenersi sano e salvo.

Lancia razzi

Per quando hai bisogno di qualcosa in più. Fai attenzione, potresti farti male se non lo maneggi con cautela.

Fulmine

Usa la sua potenza come se non dovesse esserci un domani, ma è quello di cui hai bisogno quando devi ricordare chi è il capo.

REVIEW NINTENDO 64

QUAKE 64

INFO

- **OPZIONI:** Controlli/Suono/ Password
- **LIVELLO DIFFICOLTÀ:** Da medio a alto

CREDITS

- **DA:** Midway
- **SVILUPPATO DA:** Midway/ID Software
- **DISTRIBUITO DA:** Linea GIG
- **TIPO DI GIOCO:** Spa ratutto

CARATTERISTICHE

- **GIOCATORI:** 1-2
- **SFIDA:** Si
- **CONTROLER PAK:** Si
- **VIBRA PAK:** Si

COMANDI

- **CONTROLLO:** Ragi onevole

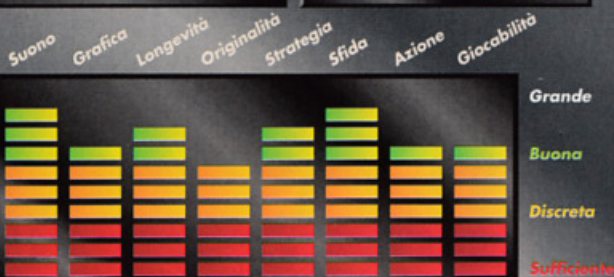
 Start/Pausa

 Selez one armi

 Selez one armi

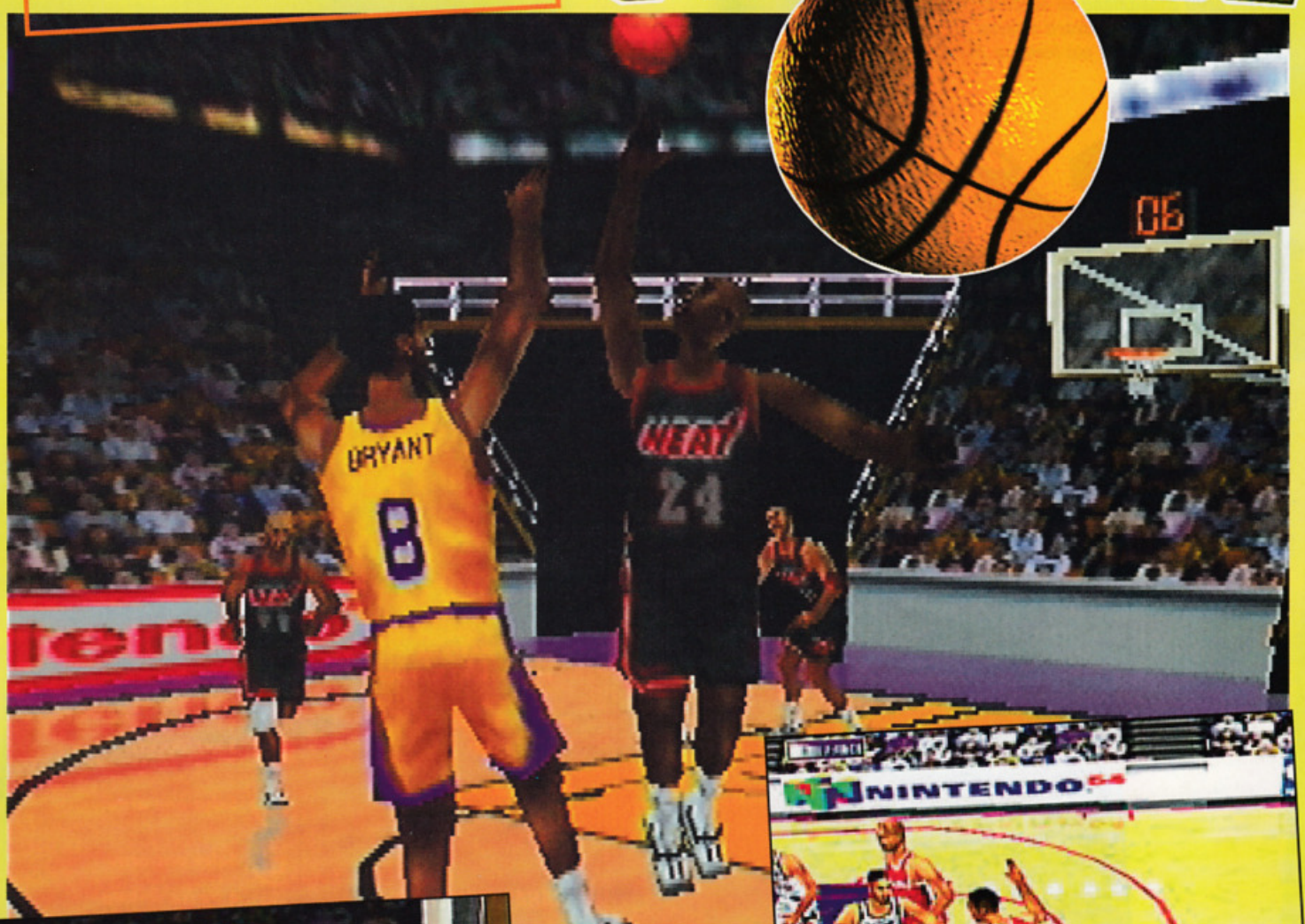
 ◀ Passo sinistro ▶ Passo destro ▲ Visione centrale

 Sguardo

 Attacco

Facciamoci Male In Coppia

Se ti senti stordito da troppi mostri, puoi rivolgere le tue attenzioni a cacciare e a stanare il tuo miglior compagno. In sette dei livelli di gioco è possibile provare questo tipo di combattimento nel quale tu devi scovare ed eliminare il tuo nemico tenendo in mente che la stessa cosa avviene nella testa di qualcun altro. Devi cercare e trovare le armi da usare nel combattimento finale e anche se non è così duro da poter essere comparato a un gioco a due giocatori, scegli il giusto compagno e troverai un sacco di divertimento.

Kobe Bryant's NBA Courtside

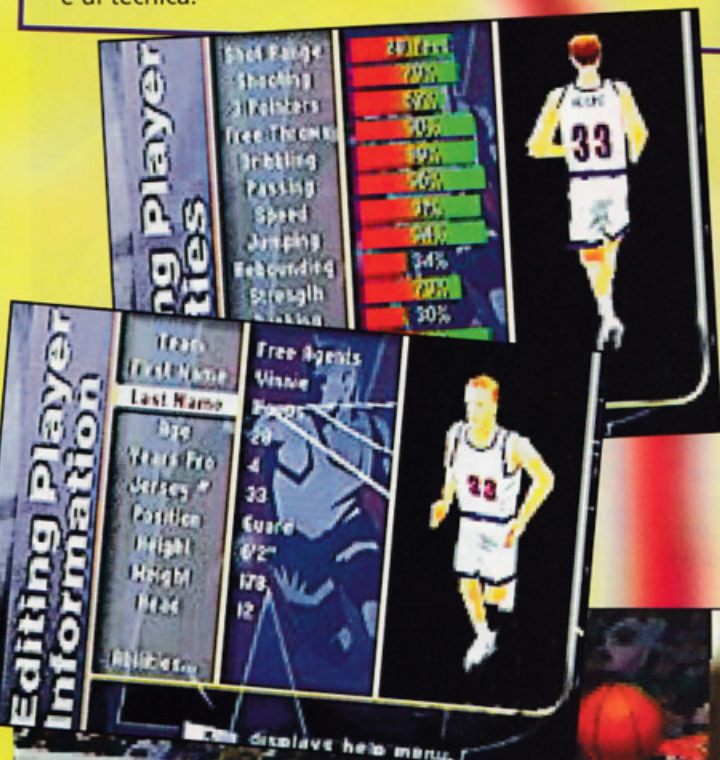
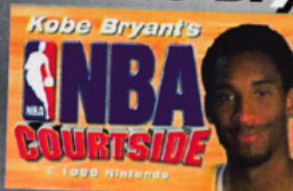
Inizialmente si erano viste poche simulazioni sportive per N64, ma in questi ultimi mesi stiamo assistendo ad una continua crescita dei titoli di genere sportivo (ve ne sarete accorti anche dalle nostre recensioni). Ed ora arriva un nuovo gioco di basket: Kobe Bryant's NBA Courtside. Una simulazione 5 vs 5 che sembra davvero tosta per quanto riguarda le animazioni e la risoluzione grafica. Ma la questione cruciale è: quale sarà la sua giocabilità?

Kobe Bryant: chi è costui?

Come c'era da aspettarsi questo gioco è siglato da un campione che nessuno fino a poco tempo fa fuori dall'America conosceva. Kobe Bryant sembra essere l'ultimo grande giocatore dell'NBA. Ha soltanto 19 anni e ha tirato fuori i Los Angeles Lakers dalla tempesta. "Se non credi in te stesso..."

Le statistiche sono tutto!

Poichè NBA Courtside ha la licenza ufficiale NBA, nel gioco troverete tutte le ultime statistiche e i record dei giocatori. Nel selection screen troverai anche la foto reale di ogni giocatore. Il gioco è compatibile con il Controller Pak, ma – anche una funzione di back up delle pile che ti permette di salvare la tua stagione e i tuoi progressi nel gioco, così potrai tenere sotto controllo le tue prestazioni in ogni momento.

Nell'area 'off-court' (fuori dal campo) sarete l'allenatore, il general manager e lo scopritore di talenti, il tutto in un'unica persona, il che vi permetterà di costruire e poi guidare alla vittoria la vostra squadra. Potrete semplicemente barattare i vostri giocatori se sentirete il bisogno di rafforzare la vostra rosa, e siccome il realismo del gioco non arriva a includere i parametri salariali potrete anche scambiare un brocco con un campione!

Naturalmente non vi accontenterete di giocare con veri 'uomini', così i programmatori hanno incluso l'opzione che vi permette di creare i vostri giocatori. Potrete scegliere le caratteristiche fisiche dei vostri campioni (incluse 19 diverse teste) e anche dotarli di impressionanti abilità atletiche e di tecnica.

Azione televisiva

Il tradizionale slogan "è come la tv" questa volta non è un esagerazione. Oltre ad avere dei movimenti incredibilmente realistici (tutti presi con motion capture), potrete sentire oltre 1500 frasi di commento con cambiamento di intonazione della voce a seconda che si tratti di commentare le gesta della squadra di casa o degli ospiti. Ci sono anche le statistiche dei giocatori in sovraimpressione (proprio come avviene nelle tv americane) e potrete anche vedere e rivedere le migliori azioni in replay. L'angolazione della telecamera è molto versatile (puoi cambiare inquadratura sia durante la partita che durante le azioni in moviola) e puoi anche inquadrare il pubblico, che si comporta in maniera più realistica del solito. La folla, infatti, reagisce in maniera intelligente alle diverse fasi del gioco e tu potrai vedere anche il lampeggiare dei flash delle macchine fotografiche!

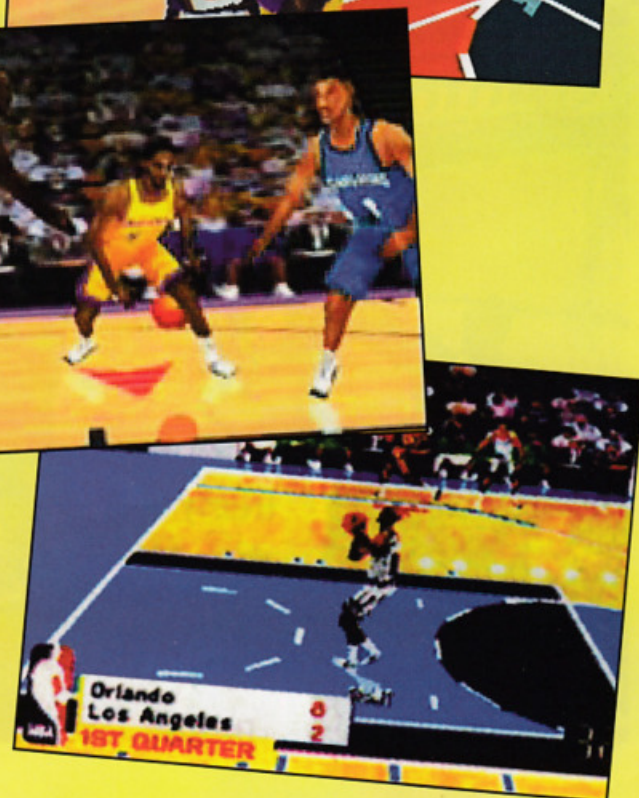
Dentro il gioco

C'è un buon numero di modalità di gioco (incluse le opzioni pre-campionato, campionato e play-off) e tutte si possono giocare da 1 a 4 giocatori. Puoi anche scegliere tra vari livelli di difficoltà ma pensiamo che sia meglio partire sempre dal livello 'Rookie', per quanto bravi possiate essere. L'intelligenza artificiale del computer è davvero di alto livello e se tu non impari bene tutte le mosse sarà impossibile giocare ai livelli Pro o All Stars. Al livello All Stars il computer è davvero difficile da battere (per noi troppo, in questo momento) così dovrai imparare tutte le combinazioni complesse dei pulsanti se vorrai effettuare le mosse più difficili. Detto questo, il controllo è piuttosto buono e la possibilità di immagazzinare un'enorme quantità di mosse 'reali' potrebbe fare di questo gioco uno dei più dettagliati giochi di basket mai giocati. Con un tantino di pratica potrete dribblare gli avversari passandovi il pallone da una mano all'altra e tirare bombe ad effetto verso il canestro!

Un canestro sicuro!

Dopo aver recensito tanti titoli sportivi interessanti non pensavamo di poterci aspettare ancora di più da un gioco sportivo per N64. Di quanto sbagliavamo? L'accuratezza e la risoluzione della grafica sono le migliori che abbiamo mai visto e vedrete che più proseguirete nel gioco e più riuscirete ad apprezzare tutte le sottigliezze della giocabilità, della grafica e dell'animazione. Gli stessi campi hanno un bell'aspetto con grandi superfici brillanti e riflettenti e il livello di intelligenza del pubblico e dei commentatori è davvero impressionante. Il controllo di gioco è minuzioso e a volte può essere difficoltoso impadronirsi di tutte le combinazioni dei comandi e questo può creare qualche difficoltà. Anche se può essere giocato da principianti, crediamo che sia un titolo ideale per esperti appassionati del basket virtuale.

Quando arriva ai vertici del realismo di immagine e della veridicità di azione, Kobe Bryant's NBA Courtside è probabilmente la miglior simulazione di basket sinora mai vista.

SETTEMBRE 98/GIUGNO 99

UN "FUORIORARIO" RICICLABILE INFINITE VOLTE DA PURANCHE REGALARE ALLA VOSTRA/O PUPA/PUPO DEL CUORE.

Poster esclusivo Nintendo Club

Sono anni ormai che nel numero di settembre del nostro/vostro Nintendo Club foraggiamo orari scolastici. Orari fissi, orari provvisori, orari per sfigati, orari per primi della classe, orari per ripetenti endemici. Sono anni che stiamo DENTRO l'orario. A soli due anni dal 2000 abbiamo perciò deciso...BASTA!! Vogliamo stare FUORI.

E dunque, sicuri di centrare l'obiettivo, vi proponiamo quest'anno il

FUORI ORARIO RICARICABILE

in versione faxabile e fotocopiabile, perciò rigorosamente in bianco e nero, ripetibile per personalizzare le vostre settimane, dalle più squallide alle più svagate, manageriale quanto basta, intelligente e trasformabile, ricaricabile e non inquinante.

E inoltre:

Avete un amico che arriva sempre in ritardo? Faxategli un FUORIORARIO!

Avete un padre che si dimentica la paghetta settimanale? Allungategli un FUORI ORARIO!

AVEVATE una dolcissima amica di penna? Ricaricatela con IL vostro personalizzatissimo FUORI ORARIO RICARICABILE!!

Come e quanto il FUORIORARIO possa essere personalizzato con appunti, disegni, riferimenti, non sta a noi indicarlo. I nintendomani veri sono creativi tali che perfino il Cestino sa distinguere un nintendomane vero da uno falso. Ci è comunque cascato l'occhio (l'abbiamo recuperato al volo con una mossa da gameboy) sul FUORIORARIO di Virus e Game e ve ne abbiamo fatto accurata trascrizione a pag. 18. I due, che volevano mantenere segreti certi vizucci, ci stanno ancora rincorrendo.....saaaaalut!!!

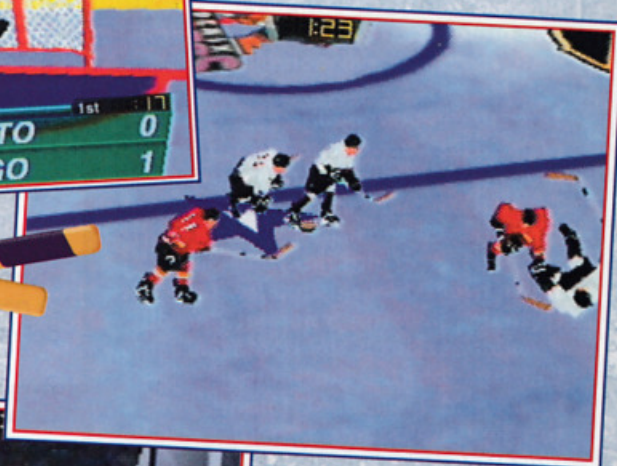
The NHL® & NHLPA™ Present Wayne Gretzky's 3D Hockey '98

Il filone sportivo continua questo mese con Wayne Gretzky's 3D Hockey 98, una versione aggiornata del veloce e scivoloso gioco uscito lo scorso anno. Riuscirà questa nuova versione a competere con la precedente?

Decisione, decisione

L'hockey su ghiaccio è tutto azione, correre su una lastra di ghiaccio di fronte ad una follla ansiosa di assistere ad un combattimento così come di vedere un bel gol. Ma ci sono un bel po' di cose che si muovono dietro lo scenario di una partita – le sale riunioni sono aperte e si possono scambiare e comprare giocatori tra i vari club. La Midway ha combinato elementi diversi in questo gioco, e il risultato è una combinazione tra il meglio di un gioco arcade e il meglio di un gioco di strategia. Puoi scegliere se lanciarti subito nella mischia e correre e colpire finchè i tuoi pattini hanno le lame, oppure puoi decidere di optare per un approccio più ragionato e costruire un team che possa conquistare il mondo.

Il Grande Gretzky

Probabilmente per noi non è immediato ma Wayne Gretzky è il nome più famoso nella lega di hockey americana. Se non sei sicuro o vuoi saperne di più sul suo stato di forma, potrai controllare tutti questi dettagli nel gioco. Potrai sapere tutti i suoi record, le sue vittorie, le sue statistiche, conoscere il suo peso e la sua data di nascita.

Opzioni e organizzazione

Una ricca offerta di situazioni di gioco e di opzioni insieme all'intera lista delle squadre della NHL e NHLPA (con 26 squadre composte di 17 giocatori ciascuna) vuol dire che non sarai mai a corto di scelte. Poichè questo è un gioco licenziato ufficialmente, ogni squadra gioca in casa con i propri colori sociali e le sue prestazioni sono condizionate dalla loro forza e debolezza predeterminate. Puoi prenderti del tempo e memorizzare un sacco di caratteristiche, dalla velocità di gioco alla capacità agonistica, e potrai sistemare e rivedere le varie azioni nel modo che preferisci scegliendo una delle sette telecamere disponibili.

Se senti di avere buone capacità manageriali troverai in questo gioco un sacco di possibilità per te. Tu puoi costruire una squadra con i giocatori a disposizione e poi scambiarli con altri giocatori di simile ruolo di altre squadre. Le carte dei giocatori ti permettono di esaminare i profili dei potenziali vincitori, infatti ti mostrano le raelizzazioni, gli assist, i punti, i totali e tutto quanto fa di un giocatore un campione o un brocco! Pensa la tua tattica e poi entra nel vivo dell'azione, magari insieme a tre tuoi amici per una partita a 4.

TATTICHE

Anche se è un gioco abbastanza semplice da giocare e basta saltarci dentro e giocare a livello arcade vi consigliamo di provare e imparare le basi di una strategia d'attacco e difesa.

All'attacco

Chi tira, segna

Uno dei consigli più utili che possiamo darti è quello di pensare prima di tirare quando sei all'attacco. In un gioco che va sempre a tutto gas si è tentati di tirare verso il portiere ogni volta che se ne ha l'ccasione, ma è meglio aspettare l'occasione opportuna usando l'uomo giusto per questo lavoro. Guarda bene le statistiche dei tuoi giocatori prima di iniziare la partita e vedere un po' chi è il migliore da usare all'inizio o chi invece da il meglio di se negli attimi finali del match.

Tutti in difesa

Trucchi per il contrasto

Essere un campione in attacco non significa niente se tu non hai una buona difesa. Anche i migliori attaccanti ogni tanto perdono il possesso di palla e allora cerca di essere sicuro di saper cosa fare quando il dischetto arriva dalla tua parte. Devi conoscere bene i controlli se vuoi uscire da queste situazioni perchè ci sono delle combinazioni del pulsante giallo c insieme altri pulsanti che ti permettono di rubare palla, stoppare e uscire dai problemi.

Passa quel dischetto

Un altro trucco importante è di non tenere troppo il dischetto. Sappiamo che volete essere baciati dalla gloria e segnare un sacco di gol, ma se ogni tanto passate il dischetto agli altri giocatori state sicuri che vi troverete più facilmente dalla parte della squadra vincente. Sertando sempre in movimento e facendo passaggi metterete nei guai la squadra avversaria. Prova a limitare i tuoi passaggi all'area del campo che vedi sullo schermo.

Studiare prima di giocare

Imparando alcune delle manovre base dell'Hockey sarete in grado di spiazzare anche il migliore dei portieri. Prova a schivare o a fintare mentre ti avvicini al portiere, oppure prova un tiro di prima. Qusto comporta un passaggio ad un compagno di squadra che poi ti rimette, il dischetto proprio sulla mazza: a te poi l'onore del gol!

In ginocchio

Un altro trucchetto davvero utile per tornare in possesso della palla è quello di stoppare. Se non riesci a recuperare il vantaggio, agganciare o trattenere il dischetto puoi sempre cercare di bloccare uno dei passaggi dei tuoi avversari e recuperare così il disco. Per farlo devi aspettare che il giocatore con il dischetto porti indietro la sua mazza per tirare, allora premi il pulsante A e il tuo giocatore si inginocchierà di fronte a lui bloccando il suo tiro.

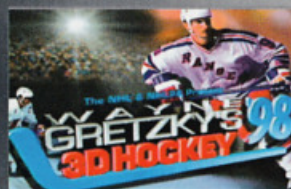
Ferma il cross

Se stai giocando contro il computer e stai per finire le ammonizioni, attento perchè il tuo avversario non si arrenderà. Il computer conosce, infatti, tutti i trucchi per far diventare una partita una vera mischia. In questi casi puo' tornarti utile sapere come fermare un avversario. È ancora il pulsante C a venirti in aiuto, posizionati dietro i giocatori e poi prova ad usarli per sgambettare o spingere chi ti sta davanti. Attento però a non essere visto dall'arbitro o passerai molto tempo nel box degli ammoniti.

In più

In questo titolo Midway ha unito un gioco arcade a un gioco di simulazione sportiva, così tu potrai concentrarti su quello dei due aspetti che preferisa. Se vuoi costruire una squadra scegliendo i giocatori uno a uno tra tutti quelli disponibili hai molte possibilità per farlo, ma se preferisci divertirti con gol fulminanti, passaggi al ghiaccio bollente e giocatori aggressivi trovi anche queste opportunità. Insomma basta inserire questa cassetta per avere un bel po' di divertimento assicurato. Anche se ti consigliamo un approccio più meditato per gustare le attrattive della tattica e della strategia.

REVIEW NINTENDO 64

WAYNE GRETZKY '98

INFO
- **OPZIONI:** Centinaia
- **LIVELLO DIFFICOLTÀ:** Da facile a medio

CREDITS
- **DA:** Midway
- **SVILUPPATO DA:** Atari Games Corp.
- **DISTRIBUITO DA:** Linea GIG
- **TIPO DI GIOCO:** Sport

COMANDI
- **CONTROLLO:** Medio
- S: Start/Pausa
- A: Vari
- B: Vari
- C: Vari
- L/R: Vari
- Z: Vari

CARATTERISTICHE
- **GIOCATORI:** Da 1 a 4
- **SFIDA:** Si
- **CONTROLLER PAK:** Si
- **VIBRA PAK:** No

Nei mesi passati l'interesse per i giochi di calcio è sempre stato molto alto. Ora siamo qui per dare un'occhiata alla conversione per Game Boy che Konami ha fatto del suo bel ISS 64.

Palla al centro

Considerate le dimensioni dello schermo, ISS98 si gioca piuttosto bene ed è piuttosto facile da imparare senza complicati equilibrismi con la palla e senza colpi di testa di cui preoccuparsi. Il gioco è corredato da una massiccia dose di strategie e formazioni tra le quali scegliere. Una caratteristica inusuale è che questo gioco ti fornisce un numero completo di squadre preselezionate contro le quali giocare in un torneo.

Ci sono tre modi di giocare con i quali metterti alla prova.

Open Game

- *È una singola amichevole che puoi scegliere per vedere di che pasta è fatta la tua squadra e quella avversaria.*

Rigori

- *Un buon modo per prendere confidenza con i rigori prima di doverlo fare in momenti in cui la tensione è alta.*

International Cup

- *È un vero e proprio torneo in cui 30 squadre si combattono per avere la supremazia finale. Ci sono tre gironi, i primi due simili a gironi di qualificazione in cui le squadre acquistano punti per una vittoria o per un pareggio, seguiti da un finale ad eliminazione diretta in cui non esistono pareggi e le partite vengono decise ai rigori dopo i tempi supplementari.*

Formazioni e strategie

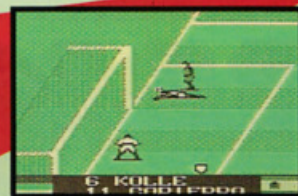
Ci sono 14 squadre che possono essere organizzate secondo ognuno delle cinque strategie a disposizione. Alcune funzionano meglio di altre, ed alcune si possono usare soltanto in determinati momenti. Le strategie si spiegano facilmente, e vanno da un 'tutti in difesa' a un 'tutti all'attacco'. Se ti piace giocare in difesa scheira un bel catenaccio con cinque uomini indietro e vedrai che segnare sarà un lavoraccio per gli avversari.

Se invece ami una squadra corta dagli attacchi veloci e penetranti scegli un attacco forte supportato da un buon centrocampo, adottando uno schema 3-5-3.

Un mondo migliore?

Per quanto non ci siano i trucchi spettacolari e la grafica colorata propri del fratello maggiore, la giocabilità è buona e ci sono un sacco di occasioni...

In aggiunta la scelta di una determinata strategia o formazione sembra avere un reale effetto sull'andamento del gioco, cosa che non sempre avviene nei giochi di simulazione calcistica. Il gioco diviene più difficile con l'aumentare dei livelli e man mano che procede nel torneo.

Quindi se volete una simulazione calcistica per Game Boy che sia il più vicina possibile come movimenti e come giocabilità allora questa è la cartuccia che fa per voi.

Tempo di gioco

Ci sono tre livelli di difficoltà e la Coppa Internazionale naturalmente diventa man mano più difficile.

Giocare è piuttosto facile, anche se per vincere non ti basterà fare dei bei passaggi. Qui di seguito troverai alcuni suggerimenti e tecniche per entrare in palla

REVIEW GAME BOY

ISS 98

INFO
- **OPZIONI:** Passwords
- **LIVELLO DIFFICOLTÀ:** Medio

CREDITS
- **DA:** Konami
- **SVILUPPATO DA:** Konami
- **DISTRIBUITO DA:** Linea GIG
- **TIPO DI GIOCO:** Sport

COMANDI
- **CONTROLLO:** Buono

Passaggio/ Contrasto duro

Lancio/ Contrasto leggero

Start/Pause

CARATTERISTICHE
- **GIOCATORI:** 1
- **SFIDA:** No
- **BACK UP PILE:** No
- **CONTINUA:** No

Open Play

- *Il computer passa direttamente al giocatore più vicino al pallone. Se stai cercando di entrare in possesso della palla , ma non riesci a fermare chi porta palla, ferma e corri in un altra direzione. Il computer automaticamente sposterà il controllo verso un altro giocatore che potrà arrivare da una diversa angolazione con un contrasto duro o leggero.*
- *Fai attenzione quando sei vicino a un giocatore avversario. Un entrata dura da dietro darà come risultato un cartellino, spesso rosso.*
- *Per mantenere il possesso di palla, dovrai fare affidamento sulla velocità e sui movimenti dei tuoi giocatori. Ti sarà d'aiuto il ricordare la tua formazione e l'esatto ruolo in cui giocano i diversi giocatori. In altre parole devi conoscere la formazione e lo schema con il quale stai giocando. Puoi far fare al pallone un giro completo intorno al tuo avversario. Si confonderà e ti prenderai un bel vantaggio.*
- *La corsa sulla fascia laterale è una delle migliori mosse d'attacco e se viene eseguita correttamente con un passaggio verso l'aerea di rigore può creare una delle migliori occasioni per gli attaccanti. Un'altra possibilità è che l'ala continui la sua corsa e invece di passare, giri intorno creando confusione tra i difensori per andare poi direttamente a rete.*

Set Play

- *Quando stai correndo verso la linea di fondo, puoi ruotare all'improvviso su te stesso costringendo il difensore avversario ad un intervento che quasi sicuramente ti procurerà un calcio d'angolo.*
- *Allo stesso modo, puoi guadagnarti un calcio di rigore in modo un po' disonesto. Girando con il pallone e costringendo il difensore a fare un contrasto. Sembra facile!*
- *Quando tiri un corner dai alla palla un angolo leggero in modo da mettere il pallone nel posto migliore in cui possa essere raggiunto dagli attaccanti sopraggiungenti.*

WORLD CUP 98

È IL TUO TURNO ADESSO

Se hai gioito nel guardare i tuoi campioni disputare la coppa del Mondo di Francia, forse ora è venuto il momento che tu scenda in campo. Non ti stiamo suggerendo di uscire e di metterti a correre sui prati inondati di sole fino a che non avrai più fiato, ma di metterti a sedere, prendere il tuo Game Boy, inserire questa nuova cartuccia e rivivere tutte le emozioni del Campionato Mondiale di calcio (se i rigori non ti sono bastati!).

MANDA A CASA IL MANAGER!

Quello che Game Boy non puo' darti in termini di raffinatezza di grafica o di azioni in motion capture te lo da' in una maggiore cura nei dettagli delle opzioni. Il calcio è tanto costruire una strategia e applicare una tattica quanto giocare davvero una partita. C'è un'emozione genuina nel selezionare i giocatori e preparare una squadra, soprattutto se partecipi a una competizione per vincerla. World Cup 98 contiene un sacco di opportunità per farti un nome come manager (o per fare fagotto quanto i giornalisti cominceranno a spararti addosso)

Tu potrai scegliere la squadra con la quale vuoi giocare, selezionare i giocatori in base alle loro caratteristiche, decidere la formazione, i tuoi schemi d'attacco e di difesa e il tipo di gioco che vuoi usare. Ogni squadra ha la sua tipologia di tiri, passaggi, difesa... e tu potrai essere patriottico e selezionare la tua nazionale oppure scegliere una squadra che si adatti al tuo stile di gioco. Puoi anche cambiare i pulsanti di controllo se qualcuno ti sembra difettoso. Così trovati un portiere dai riflessi pronti e un attaccante veloce e aggressivo, scegli un solido schema 4-4-2 e poi 'palla lunga e pedalare'.

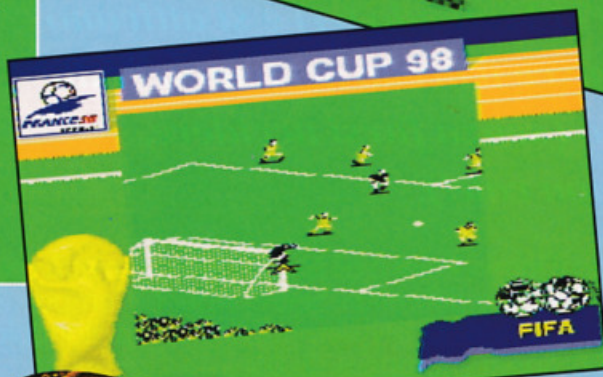
E ora è tempo che tu scenda in campo e cominci a giocare.

TORNEI

Ci sono 5 differenti modalità di gioco tra cui scegliere in questa simulazione calcistica. Potrai provare ad esordire in una singola partita d'esibizione, decidere di andare fino alle finali della Coppa del Mondo, evitare i gironi preliminari scegliendo l'opzione play off, scegliere la Lega e provare a vincere il Campionato del Mondo, o puoi scegliere di riaprire (con una password) una vecchia partita che hai salvato e riprenderla dal punto in cui l'avevi lasciata.

SUL CAMPO

Prima di scendere effettivamente sul campo dovrai fare alcune scelte. Dovrai decidere, infatti, la lunghezza della partita, se inserire o meno l'opzione falli, scegliere le condizioni metereologiche (prova a giocare su un bel terreno fangoso per avere un'azione 'scivolosa') e ci sono anche effetti sonori da selezionare e varie tipologie di gioco. Nell'opzione Simulation i giocatori diventano sempre più stanchi con il progredire del gioco, mentre nell'opzione Action i giocatori arrivano al fischio finale senza sentire la stanchezza. Ti ricorda qualcuno che conosci?

Può essere difficile abituarsi al gioco inizialmente, con diverse combinazioni di pulsanti da ricordare e di cui impadronirsi, ma tu potrai correre da subito con il pallone e cercare qualche varco nella difesa. Il modo più corretto per procedere è quello di dividere le tue attenzioni tra il reparto dell'attacco e della difesa e fare in modo che si muovano armoniosamente, e fare in modo di tenre il possesso di palla senza però prendersi un cartellino rosso dall'arbitro.

REVIEW GAME BOY

WORLD CUP 98

INFO

- **OPZIONI:** Password/Condizioni Metereologiche/Falli/Lunghezza Partite
- **LIVELLO DIFFICOLTÀ:** Facile da giocare, difficile da padroneggiare

CREDITS

- **DA:** EA Sports
- **SVILUPPATO DA:** THQ
- **DISTRIBUITO DA:** Linea GIG
- **TIPO DI GIOCO:** Sport

COMANDI

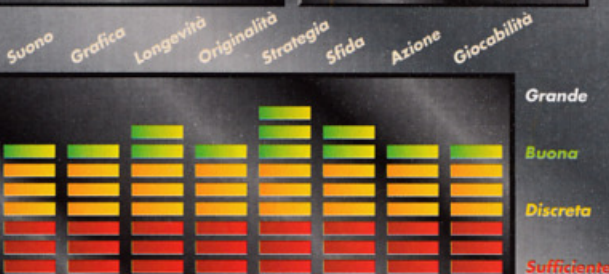
- **CONTROLLO:** Piuttosto buono

 Calcio/Passaggio/Cambio giocatore

 Calcio/Lancio/Gioco veloce

 Start/Pausa

CARATTERISTICHE

- **GIOCATORI:** 1
- **SFIDA:** No
- **BACK UP PILE:** Si
- **CONTINUA:** Si

FISCHIO FINALE

Dopo l'indigestione di calcio che abbiamo fatto in questi ultimi mesi, si potrebbe pensare che questo gioco fosse adatto soltanto per i maniaci, ma questa cartuccia ha abbastanza qualità per tenere chiunque incollato al piccolo schemo (quello del GB). Il livello delle opzioni e degli assetti strategici è interessante di per se, e inoltre puoi passare un sacco di tempo giocando senza scendere sul campo. Infatti pensiamo che sia abbastanza utile conoscere tutti i giocatori e scoprire le loro qualità prima di affrontare il torneo vero e proprio.

Per quanto ci riguarda non abbiamo ancora vinto la coppa, ma crediamo che con un po' di serio allenamento e una squadra solida riusciremo a portarla a casa (almeno questa!).

Hello!
The name is Donatella Di Giorgio, ripeto Donatella Di Giorgio, vi scrivo qui perché non so dove si deve scrivere per il Salva Nintendo Ingrippati. Vi dico che io ho 13 anni! I "trucchi" sono per ***Golden Eye 007*** *(Nintendo 64) e si attivano se si finisce il livello nel tempo limite indicato (senza farsi uccidere, sennò non vale!).*

Livello 1 Diga (Dam)= Paint b all Mode (spara proiettili colorati) completandolo alla difficoltà= Secret Agent - Tempo: 2:40
Livello 2 Zona Servizi (facility)=Invincibilità completandolo alla difficoltà=00 Agent - Tempo = 2: 05
Livello 3 Pista da decollo (Runway)= DK Mode (testoni) completandolo alla difficoltà= Agent - Tempo = 5: 00
Livello 4 Superficie= 2x Grenade Launcher completandolo alla difficoltà = Secret Agent - Tempo = 3:30
Livello 5 Bunker = 2x Rocket Launcher completandolo alla difficoltà =00 Agent - Tempo 4:00
Livello 6 Silo = Modo turbo completandolo alla difficoltà =Agent
Tempo= 3:00
Livello 7 Frigate (la nave) = No Radar (multi) completandolo alla difficoltà = Secret Agent - Tempo = 4:30
Livello 8 Superficie = Tiny Bono (Bono piccolo) completandolo alla difficoltà = 00 Agent - Tempo = 4: 15
Livello 9 Bunker = 2x Throwing Knives (coltelli)completandolo alla difficoltà = Agent - Tempo = 1: 30
Livello 10 Statue (parco delle statue) = Animazioni veloci completandolo alla difficoltà = Secret Agent - Tempo = 3:15
Livello 11 Archives (archivi militari) = Invisibilità completandolo alla difficoltà = 00 Agent - Tempo = 1:20
Livello 12 Streets (strade col carroarmato)= Enemy Rockets completandolo alla difficoltà = Agent - Tempo = 1:45
Livello 13 Depot (deposito)= Animazioni lente completandolo alla difficoltà = Secret Agent - Tempo 1:40
Livello 14 Train (train) = pp7 argentata completandolo alla difficoltà =00 Agent - Tempo = 5:25
Livello 15 Jungle (giungla) = 2x Hunting Knives (coltelli) completandolo alla difficoltà= Agent - Tempo = 3:45
Livello 16 Control (centro di controllo) = Infinite ammo completandolo alla difficoltà = Secret Agent - Tempo = 10:00
Livello 17 Caverns (caverne dell'acqua) =2x Rc -p90s completandolo alla difficoltà = 00 Agent - Tempo = 9:30
Livello 18 Cradle (supporto antenna) = PP7 d'oro (gold PP7) completandolo alla difficoltà = Agent
Tempo = 2:15 completando "Cradle" semplicemente, si dovrebbe ottenere la pistola Magnum
Livello 19 Atzec (tempio atzeco) = 2x laser completandolo alla difficoltà = Secret Agent - Tempo = 9:00
Livello 20 Egyptian = tutte le armi completandolo alla difficoltà =00 Agent - Tempo 6:00

Il Salva Nintendo Ingrippati

Continua fino alla fine del 98 lo specialone Il salvagente d'oro. Si sfidano a duello ***Donatella di Giorgio***

Io sono Lucio de Cesare (n.tessera 0037795) e vorrei competere con il grande Alan Filaferro. Ecco i miei TRUCCHETTI su alcuni giochi 64:

Mario Kart 64
Quando si possiede una banana o cinque e la vuoi sganciare basta premere il tasto z; ma se si vuole lanciarle in avanti si deve puntare il control stick nella medesima direzione prima di rilasciare il tasto Z

Nel circuito Raimabau Road ho trovato un sistema per saltare _ di pista. Nella modalità Extra dopo la partenza si trova una ripida discesa. Prima di essa procedi lentamente da sinistra a destra e. appena vedi che inizia la discesa salta dalla pista col tasto R e il control stick spostato verso destra. Un trucchetto sorprendente.

Nel circuito Wario Stadium posizionati inizialmente in ultima posizione per ottenere un fulmine e poi procedi normalmente senza usarlo. Quando arrivi agli ultimi tratti di questa pista dovrai affrontare un salto impegnativo. Usa il fulmine. Cadranno tutti a picco nel burrone e non li rivedrai per qualche minuto. Sba-lor-di-ti-vo!

Super Mario 64
Quando entri nel castello vedrai una scala e una serie di porte. Sali la scala e vai nella porta situata a destra. Troverai 3 vetrate raffiguranti la principessa, entra in quella situata a destra, troverai una minicorsia e alla fine di questa una power Star

Nel salone principale del castello, dopo aver totalizzato almeno 10 Power Stars, alza la testa e fissa il sole, ti ritroverai nell'area bonus per conquistare il cappello ala.

Star Wars
Nelle fogne del palazzo imperiale ti troverai ad un certo punto in una camera a forma di cilindro con al centro un pilastro, non affrettarti a salire. Scendendo nelle acque putride troverai un distruttore. Un'arma con una potenza incontrastabile!

Nello Spazioporto di Gall non affrettarti a combattere Boba Fett. Lungo il muro di perimetro ci sono delle insenature, dirigiti verso di esse attivando lo zaino a razzo. Arrivato sul fondo troverai un sacco di armi molto utili.

e Lucio de Cesare per strappare il primato a Alan Filaferro.. Alla giuria epistolare il verdetto.

SCRIVERE A **IL SALVANINTENDO D'ORO**
Gig Nintendo
via Volturno 3/12 - 50019 OSMANNORO - FI

GIG NINTENDO POSTA CLUB

VIA VOLTURNO 3/12
50019
OSMANNORO
FIRENZE

U.D.R. COMUNICATO: DIFFIDO CHIUNQUE AD UTILIZZARE IN MANIERA IMPROPRIA LA SIGLA **U.D.R.** PER SCOPI DIVERSI DAL SUDDETTO SIGNIFICATO. QUANDO PERCIÒ SENTITE PARLARE DI **U.D.R.** IN TELEVISIONE, SAPPIATE CHE IO/NOI E SUPERMARIO NON C'ENTRIAMO UN **TUBO** E DIFFIDEREMO CHIUNQUE TENTI IMITAZIONI. PERCHÉ CIÒ SIA CHIARO A TUTTI GLI AFFEZIONATI LETTORI E SOPRATTUTTO AI NUOVI SOCI NINTENDO ALLEGO UNA SCHEDA DESCRITTIVA DI ME STESSO MEDESIMO.
U. D. R. PROMOSSO A UNICO DIVINO REDATTORE DAL LIVELLO ORIGINARIO UNO DELLA REDAZIONE.
SEGNI DI RICONOSCIMENTO: NESSUNO.
CARATTERISTICHE PARTICOLARI: NESSUNA
HOBBY: ROVINARE LE VACANZE A **U.A.D.R.** (MA NON MI RIESCE QUASI MAI)
INTERESSI: SGAMARE TUTTO E ALLA GRANDE

DIFFIDARE DALLE IMITAZIONI

Ehi! Gente, vi siete scordati che sono ancora vostro abbonato? Vabbè che le poste sono lente però qui non arriva più niente dal numero 3 del 97 parlando di giornali del Club.In ogni caso, come sempre, continuerò imperterrito a finire giochi e se qualcuno ha problemi per Super Mario World, Star Wars e Fifa (tutto rigorosamente Nes64) e magari riesce a darmi un aiuto in Diddy Kong scriva a: ???????????????????????????. Saluti a U.D.R. (se c'è ancora, io senza giornale vivo nel dubbio e nell'angoscia: c'è ancora o l'hanno mandato via?) P.P.S E U.A.D.R.? P.P.P.S. E Virus? P.P.P.P.S. E Game? P.P.P.P.P.S. E Over e ragazza? De Bg (firma per Francesco De Biagi)

La lettera del nostro amico De Bg è arrivata in redazione con il nuovo servizio postalpersonal ralenty, è sfuggita miracolosamente al lancio del Cestino ed eccomi qua pronto a testimoniargli la mia tuttora permanente permanenza in questo giornale. Non mi hanno cacciato. Per ora. E tutti gli altri anche sono sparpagliati qui, là e altrove e ringraziano di cuore per l'interessamento. Per quanto riguarda l'indirizzo censurato rimandiamo il nostro amico De Gb alla pagina della Raccolta differenziata, dove potrà frasi una cultura in fatto di leggi. E infine P.P.P.P.S. uno stritolante abbraccio da U.D.R. in persona!!

Vi ricordate Valentina da Siena? Bloccata lì su Pochaontas? Ebbene ha finito!! Si è sbloccata!! Ce l'ha fatta! E adesso libera come un fringuello ci scrive pregandoci anche di ringraziare (tanto) Mario Lo Piano che con i suoi consigli l'ha aiutata. Noi tutti come una grande famiglia saltelliamo con lei felici. Per quello che riguarda il televisore troppo vicino perché non dotarlo di uno schermo protettivo? E naturalmente dosare i tempi. Stiamo dalla parte della mamma! Ciao, Ciao By U.D.R.

E adesso passiamo a Pasquale De Lucia anni 15 (O.K. l'età è giusta!)! Un macht all'ultimo gong tra il nostro affezionatissimo sociolettore e noi rappresentanti impropri della grande Nintendo. Pasquale ci accusa di scarso impegno nel dare le novità, di giochi ciofeche (alcuni) e anche infantili (altri) e di rischiare di perdere il nostro storico carisma. Insomma ci cazzotta ben bene e conclude poi "Datemi una vostra opinione, ditemi una ragione valida per non abbandonare la Nintendo64 e io non lo farò come non l'ho fatto con il Nes, con il game boy e con il Super nes. Vi sto scrivendo il 4 Maggio. A giugno scadrà il mio abbonamento: vi prego, mandatemi una risposta che esaudisca i miei dubbi. Vi prego."
Pasquale, la risposta è anzitutto in ritardo così potrai aggiungere alle tue lamentele anche questa, però l'abbonamento potrai rinnovarlo al volo vedi la pagina 2, inoltre Pasquale, O.K. d'accordo, errori ce ne sono, qualche ciofeca pure, ma prendersela con Yoshi non ci pare il caso. Oltre al fatto che i titoli Nintendo sono decine e decine non ci pare che renda adulto un gioco lo spargimento di ossa e sangue, ma piuttosto la difficoltà, l'intelligenza che stimola le mosse, la grafica, il racconto che sta dentro il gioco stesso. E noi non vogliamo davvero perdere soci come te. Anche critici, perché la critica fa bene(non esageriamo però). Noi cercheremo di alzare il tiro ogni volta che l'arco flette. Tu aggiungi pure frecce al nostro arco. E...RIBENVENUTO!!!

*Caro Gennaro Cestino siamo proprio lieti di fare la tua conoscenza, e speriamo di dare risposta perfetta alla lettera perfetta da te formulata.
Complimenti per lo stile, il lettering, l'impostazione complessiva e la fine ironia. Saluti speciali ai tuoi amici Vim e Spazzolone. Rispondo in ordine alle tue domande 1) Sì,Luigi ha i baffi 2) La differenza tra Mario e Wario è nella consonante iniziale 3) Se Diddy Kong è figlio di Donkey Kong sono fatti loro 4) Io lo so dove si vendono i giochi piratati ma non te lo dirò mai. 5) Mi pare ovvio che tra SaturnSega e Play Station siamo più potenti noi.
Sperando che tu sia soddisfatto delle risposte e tu ci scriva ancora. Un saluto e vai avanti così che sei fortissimo (degno allievo di U.D.R.)
Firmato il Cestino (di nome, di cognome faccio Gennaro)*

COMUNICAZIONE DI SERVIZIO

PER MOTIVI DI SPAZIO LA POSTA INEVASA È AUMENTATA. A TUTTI I NOSTRI LETTORI CORRISPONDENTI CHIEDIAMO PAZIENZA. CERCHEREMO DI FARVICI ENTRARE TUTTI CON UNO SPECIALE PRIMA DELLA FINE DELL'ANNO. VOI SCRIVETECI.

FOTOSTATICI NINTENDO CLUB

Arrivano da tutte le parti, impazziti per il Chi SuperSiamoNoi, eccoli Test a Test a contendersi lo spazio vitale dentro la pagina dei premiati con pubblicazione di foto e accessori vari. Adesso che vi abbiamo testato possiamo ricostruirvi in game Boy Camera e stamparvi come meglio crediamo. Accanto ad ogni FotostaticoSocio riportiamo dati anagrafici e anche solo grafici liberamente estrapolati dalle informazioni da voi fornite.

MICHAEL ANTONELLINI

Numero di tessera 0035355. E'stato assalito dai compiti scolastici prima di giugno, ma se ne è liberato con una mossa fulminea appresa da Killer Instinct Gold che è tra i suoi giochi preferiti al 9° posto mentre al 1° posiziona Wave race 64. Michael chiede l'autografo di Mario Bross e di tutta la redazione. L'idea ci solletica una sorpresa collettiva per il numero di fine anno. Grazie della dritta!!

LUCA MARTINI

A volte tornano e ritorna Luca sulle nostre pagine perché con foto così era impossibile non pubblicarlo. Da buon Socio chiuso a riccio dentro la console ha preteso un Super Mario perfino nella torta di compleanno. Onore al cuoco/a.

ANDREA STOFLER

Di lui non abbiamo altro che il nome, il paese: Linarolo, e il francobollo da lire 800 in busta indirizzata a ChiSuperSiamoTest. Qualcuno ci deve aver sottratto qualcosa. Che sia stato come al solito il cestino? Comunque benentrato Andrea!!

ALESSIO BECHINI

Ritrovato come promesso nel ChisuperSiamoNoi. Di lui sappiamo già tutto (quasi vedi n.1/98) Adesso inoltre che si riconosce nei tipi-test 4-5-8-9-12-13. Ciò ci fa piacere assai. Ciao Alessio

DANIELE E DAVIDE

DANIELE (Luigi) SERRI e suo cugino DAVIDE (Mario). Daniele (Luigi) ci manda una fotostatica eccezionale che attesta oltre ogni test le sue preferenze in fatto di videogiochi. Saluti ai cugini ...Bross.

Comunicazione di servizio: per qualsiasi commento indirizzare a SADIKGRAFIK, il grafico su cui il Cestino rovescia ogni responsabilità.

RACCOLTA DIFFERENZIATA
RI-AVVISO AI LETTORI

Per il prolungarsi dei motivi tecnici già esposti nel numero precedente continua il black-out per il nostro Cambio-scambio. Le vigenti leggi sulla privacy infatti si sono accavallate e intorcinate strangolando la testa dell'addetto all'interpretazione delle suddette leggi stesse medesime. L'addetto è stato perciò collocato nel pensatoio a vetri della redazione, con la testa fasciata da un asciugamano bagnato e piedi immersi in cubetti di ghiaccio. Così il malcapitato ha passato l'estate. Adesso siamo in autunno. Certi che con i primi freddi riuscirà a risolvere il nostro problema stiamo preparando un rientro alla grande dell'amata rubrica CambioScambio. Nel frattempo beccatevi ancora...

LE CESTINATE

Vecchie lettere ripescate dal cestino, nuovi ammiratori, assurde richieste, errori, scarabocchi, raccomandati di ferro e sfigati nati. Insomma tutto ciò che era stato cestinato viene riproposto nella raccolta differenziata e riciclato.

A cura insindacabile del cestino.

Lino/Livio Stasi, se ci sei batti 1 colpo

Sono un vecchio fan di Mario ...anche se da poco (ca. 6 mesi) faccio parte del club...sono stanco di arrivare all'80/90 % di giochi e non finirli...ho scritto pure 2 volte a Lino/Livio Stasi senza avere risposta...ricordo che anni or sono pubblicaste una rivista per la completa soluzione di Super Mario (circa 7 anni fa),Ne avete ancora in redazione?? Aiuto!!!
Giuseppe Tulimiero

Caro Giuseppe, dunque, 6 mesi di abbonamento + 2 lettere allo Stasi + 80/90% di gioco + la rivista di 7 anni fa = all'incirca un'età media over16 che ti fa rientrare perfettamente nel nostro target. Complimenti!!

Senza parole

Ciao sono Alessandro ho sette anni e vi mando questo disegno

Caro Ale noi lo pubblichiamo anche se sei under target. Ciao

Inno a Super Mario

E' meglio di James Bond
E' meglio dei Koopa
E' più forte di King Kong
E' il più grande idraulico mai esistito
E' lui il grande, il mitico
SUPER MARIO
Ciao Ciao Andrea Mantovani

Caro Andrea... che dire?

Tre soci supereducati

Cari amici della redazione buon anno e felice 1998....scusate la scrittura....grazie e distinti saluti...Francesco Tamè

Volevo dirvi anche complimenti per la rivista il Club ecc....e volevo anche chiedervi per cortesia se potevate spedirmi il prezzo del Nintendo 64
Emilio Dima

Caro Mario ti scrivo questa lettera per dirti che sono molto fiero del Club. Ti invio questo disegno in onore del Club. Se tu lo puoi pubblicare mi fai un piacere, se non lo pubblichi non mi arrabbio, fa lo stesso. Francesco Giacalone.

per la Raccolta Differenziata scrivere direttamente al Cestino - Via Volturno, 3/12 - 50019 Sesto F.no (FI)

tremate player

•Tre primavera con le maglie nuove e ufficiaili

•Un'altra immagine del Franchi gremito! Vedete le magliette?

NINTENDO e FIORENTINA aprono il campionato 98 99

•Il Trap "già" ride sotto i baffi?

•Un'altra immagine dello stadio Franchi "arredato" Nintendo

•Tomas Repka nuovo acquisto della Fiorentina.

Chissà se il gatto del Trap graffia? Comunque sia all'insegna del "non dire gatto se non ce l'avrai nel sacco", variante trappista (?) trappiana (?) travveloce (?) del vecchio "non vendere la pelle dell'orso prima di averlo cacciato" ecco a voi la Fiorentina Nintendo 98/99.

tremate
player
NINTENDO 64
la vera potenza artiglia a 64 bit